



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE CINE Y AUDIOVISUALES

Tema:

STORYBOARD: HERRAMIENTA ÚTIL EN EL SERIAL TELEVISIVO

TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA
OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADO EN CINE Y AUDIOVISUALES

Autor:

Diego Marcelo Piedra Sinchi

Director:

Mag. Medardo Idrovo Murillo

CUENCA – ECUADOR

2016



RESUMEN

El *storyboard* es una herramienta técnica gráfica, que contiene secuencias de dibujos, que anticipan la idea visual de un producto cinematográfico, antes de filmarse y presentarse en la pantalla. Los dibujos establecen la forma, el ritmo, la narrativa y el solapamiento de los planos. Esta herramienta permite efectivizar el trabajo del equipo técnico y creativo.

En este sentido, el guion literario se convierte en secuencias, asimismo, se divide en escenas y se transforma en planos. Estos últimos, se dibujan junto a un comentario descriptivo de la acción, la que se presenta, en términos visuales, por medio del lenguaje cinematográfico. Además, son de utilidad en la medida en que ayudan a efectivizar la comunicación entre los departamentos técnicos, los que son el soporte para conseguir un resultado similar al de la secuencia de dibujos.

Este proyecto de graduación tuvo como finalidad realizar un piloto del serial televisivo *Muerte Súbita*, utilizando como guía técnica de rodaje el *storyboard*. La historia está compuesta por seis episodios que abordan la temática de un equipo femenino de fútbol, quienes se enfrentan a distintas circunstancias, que deterioran su integridad cuando están cerca del triunfo en un torneo de fútbol.

Palabras Claves: *Storyboard*, secuencias, narrativa, solapamiento, guion literario, serial televisivo, piloto.



ABSTRACT

The storyboard is a graphical tool containing technical drawings. Sequences that anticipate the visual idea of a film product before filming and presented on the screen. The drawings, establish the form, rhythm, narrative and overlapping shots, to maximize the work, of technical and creative team.

The literary script, sequences, is divided into scenes and becomes flat. These are drawn with a descriptive comment of action, presented in visual terms with cinematic language and serves to better the communication between technical departments. Which are the support for a similar sequence result drawings.

Sudden death is a six-episode television series that addresses the issue of a female football team. With problems that impair the integrity of their selected on the brink of victory in a local tournament. The practical graduation project, proposed conducting its pilot, for which the technical guide storyboarding tool as was used for filming.

Keywords: Storyboard, sequencing, narrative, overlap, literary script, television series pilot.



Tabla de contenido

RESUMEN	2
ABSTRACT	3
CLÁUSULA DE DERECHOS DE AUTOR	5
CLÁUSULA DE PROPIEDAD INTELECTUAL.....	¡Error! Marcador no definido.
ANTECEDENTES	8
JUSTIFICACIÓN.....	9
DELIMITACIÓN DEL OBJETO.....	10
OBJETIVOS	11
Objetivo General.-	11
Objetivos Específicos.-	11
METODOLOGÍA.....	12
CAPÍTULO 1 - El <i>Storyboard</i>	13
1.1 ¿ Qué es el <i>storyboard</i> ?	13
1.2 ¿ De dónde viene el <i>storyboard</i> ?	14
1.3 ¿Cómo se desarrolló el <i>storyboard</i> ?	14
1.4 ¿ Dónde se usa el <i>storyboard</i> ?	16
1.5 Elementos y recursos gráficos del <i>storyboard</i>	24
1.6 Software.....	31
CAPÍTULO 2 - Funcionalidades del <i>Storyboard</i>	34
2.1 Potencialidades	34
2.2 Debilidades	35
CAPÍTULO 3 - Proceso de Desarrollo del <i>Storyboard</i> , aplicado al serial <i>Muerte Súbita</i>	37
3.1 Desglose de <i>Muerte Súbita</i>	37
3.2 Sinopsis.....	37
3.3 ¿Qué es un director de fotografía ?.....	38
3.4 Planteamiento fotográfico para <i>Muerte Súbita</i>	38
3.5 Iluminación	39
3.6 Diseño de personajes para <i>Muerte Súbita</i>	40
3.7 Secuencias Comparativas	41
CAPITULO 4 - Conclusiones	52
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	53



Índice de figuras

Fig. 1. Dibujo de <i>Walt Disney</i> . (EEUU. 1925) <i>How to Fly</i>	14
Fig. 2. Fotografía de <i>Walt Disney Studios</i> . (EEUU. 1928). <i>Mickey Mouse</i>	14
Fig. 3. Dibujo de William Cameron. (EEUU. 1939) <i>Gone With the Wind</i>	15
Fig. 4. Dibujo de Saúl Bass. (EEUU. 1960) <i>Psycho</i>	18
Fig. 5. Dibujo de Akira Toriyama. (Japón. 1995) <i>DBZ</i>	20
Fig. 6. Dibujo de Sergio Gonzáles. (Ecuador. 2009) <i>Pinol</i>	21
Fig. 7. Dibujo de VinceGuilligan. (EEUU. 2012) <i>Breaking Bad</i>	23
Fig. 8. Ilustración estilo <i>Layout</i> . (2008).	24
Fig. 9. Ilustración estilo <i>Burdo</i> . (2008) 25	25
Fig. 10. Ilustración estilo <i>Dummy</i> . (2008)..... 25	25
Fig. 11. Ilustración estilo compresivo. (2008)..... 25	25
Fig. 12. Dibujo de Diego Piedra. (Ecuador. 2014) <i>Muerte Súbita</i>	26
Fig. 13. Fotogramas de King Vidor. (EEUU. 1928) <i>Show People</i>	27
Fig. 14. Boceto de Gabriel Hardman. (EEUU. 2012) <i>The Dark Knight Rises</i>	31
Fig. 15. Boceto y fotograma de Diego Piedra. (Ecuador. 2014) <i>Muerte Súbita</i>	39
Fig. 16. Boceto y fotograma de Diego Piedra. (Ecuador. 2014) <i>Muerte Súbita</i>	40
Fig. 17. Boceto y fotograma de Diego Piedra. (Ecuador. 2014) <i>Muerte Súbita</i>	40
Fig. 18. Boceto y fotograma de Diego Piedra. (Ecuador. 2014) <i>Muerte Súbita</i>	41
Fig. 19. Secuencia 1. (2014) <i>Muerte Súbita</i>	42
Fig. 20. Secuencia 2. (2014) <i>Muerte Súbita</i>	43
Fig. 21. Secuencia 3. (2014) <i>Muerte Súbita</i>	43
Fig. 22. Secuencia 4. (2014) <i>Muerte Súbita</i>	44
Fig. 23. Secuencia 5. (2014) <i>Muerte Súbita</i>	45
Fig. 24. Secuencia 6. (2014) <i>Muerte Súbita</i>	46
Fig. 25. Secuencia 7. (2014) <i>Muerte Súbita</i>	47
Fig. 26. Secuencia 8. (2014) <i>Muerte Súbita</i>	48
Fig. 27. Secuencia 9. (2014) <i>Muerte Súbita</i>	50
Fig. 28. Secuencia 10. (2014) <i>Muerte Súbita</i>	51

Índice de tablas

Tabla 1 - Tipos de Planos, descripción y efectos.....	27
Tabla 2 - Movimientos de cámara, descripción y efectos.	29
Tabla 3 - Movimientos de Cámara en el Storyboard.....	30



CLÁUSULA DE DERECHOS DE AUTOR

Yo, Diego Marcelo Piedra Sinchi, autor de la Tesis: "*Storyboard*: herramienta útil en el serial televisivo", reconozco y acepto el derecho de la Universidad de Cuenca, en base al Art. 5 literal c) de su Reglamento de Propiedad Intelectual, de publicar este trabajo por cualquier medio conocido o por conocer, al ser este requisito para la obtención de mi título de Licenciado en Cine y Audiovisuales. El uso que la Universidad de Cuenca hiciera de este trabajo, no implicará afección alguna de mis derechos morales o patrimoniales como autor.

Cuenca, 1 de Abril de 2016

Diego Marcelo Piedra Sinchi

C.I: 0104369657



UNIVERSIDAD DE CUENCA



UNIVERSIDAD DE CUENCA

CLÁUSULA DE PROPIEDAD INTELECTUAL

Yo, Diego Marcelo Piedra Sinchi, autor de la tesis "*Storyboard: herramienta útil en el serial televisivo*", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autoría.

Cuenca, 1 de abril de 2016


Diego Marcelo Piedra Sinchi

C.I: 0104369657



ANTECEDENTES

Las bibliotecas y los centros de documentación cuentan con diversos textos de consulta en distintas especialidades, de esta manera, logran satisfacer los requerimientos de quienes se encuentran en procesos de investigación, con fines académicos. Sin embargo, durante la búsqueda bibliográfica, la fuente a la que acudimos, biblioteca *Juan Bautista Vásquez*, de la Universidad de Cuenca, una de las principales y más grandes de la ciudad, no contaba con documentos, tanto físicos como virtuales, en el área cinematográfica, sobre todo, con temáticas como la dirección de fotografía en plataformas visuales, especialmente, en la técnica del *storyboard*.

En consecuencia, ante la falta de información y la necesidad de documentos bibliográficos sobre estas temáticas, este proyecto consideró imprescindible el convertirse en una guía y referencia para futuras investigaciones. Por lo tanto, el trabajo se ha estructurado desde la historia de estas técnicas, su desarrollo y evolución, asimismo, las potencialidades y debilidades que esta técnica gráfica nos pueda brindar.

Igualmente, a través del análisis de *Muerte Súbita*, un serial televisivo de seis capítulos, se describirán las etapas creativas de la dirección de fotografía y sus variantes principales como: la propuesta fotográfica, la realización del *storyboard* y su función práctica para el rodaje del piloto. Para el estudio, se ha propuesto la comparación de secuencias, entre un plano dibujado y uno obtenido de los principales nudos dramáticos; mediante esta dinámica será posible comprobar o refutar las cualidades de la técnica.



JUSTIFICACIÓN

El cine profesional necesita cumplir distintas exigencias y contar con ciertos elementos para garantizar un producto final de calidad. La *dirección de fotografía* es una de las obligaciones de la que no puede prescindir la actividad cinematográfica. Este requerimiento es básico en la producción audiovisual, para cualquier tipo de género, así por ejemplo: de ficción, documental, de televisión, de animación, de publicidad, entre otros. Conforme con lo anterior, *el director de fotografía* es quien realiza la primera opinión sobre las imágenes que se presentan en un guion. Además, propone, bosqueja y corrige la propuesta durante la etapa de preproducción. Esto garantiza la correcta preparación del equipo técnico, así también, evita contratiempos y problemas comunes, como la pérdida de continuidad y la rotura de ejes que pueden dificultar el montaje e interrumpir o distorsionar el mensaje propuesto inicialmente.

De la misma forma, el equipo de producción del serial *Muerte Súbita* estableció un arduo trabajo previo al rodaje. Así pues, cada departamento presentó sus primeras propuestas, las que fueron analizadas, corregidas y, posteriormente, definidas por los líderes de cada equipo. De igual modo, se entregó al equipo técnico, las propuestas de fotografía y sonido, conjuntamente con las plantas de luz. De esta manera fue posible que todos conocieran los planos, la progresión y el ritmo que la obra planteaba, en una secuencia de imágenes dibujadas a lápiz.



DELIMITACIÓN DEL OBJETO

Este trabajo de graduación tiene por objetivo estudiar, estrictamente, el campo de la dirección de fotografía, su dinámica y técnica, así como la relevancia que tiene en el área cinematográfica. Este estudio encuentra su motivación en el hecho de que no se ha dado, a esta temática, la suficiente importancia investigativa. Si bien, el guion literario es la estructura inicial de una propuesta audiovisual, luego, pasa a ser un guion técnico que, finalmente, se traduce en imágenes que deben estar bosquejadas, de manera que permitan una primera visualización y entendimiento de la obra. A este tipo de técnica llamamos *storyboard*. Por tanto, el eje fundamental de esta investigación se basa en si el boceto de planos es útil para el director de actores y el equipo técnico en rodaje y post producción. Dicho de otra manera un *storyboard*: ¿permite realmente al equipo técnico ser más eficiente?



OBJETIVOS

Objetivo General:

Conceptualizar y analizar la técnica del *storyboard*, demostrar sus fortalezas y debilidades implícitas.

Objetivos Específicos:

- Investigar la teoría general: El origen y el desarrollo del *storyboard*.
- Conocer los elementos, plataformas y los software para la realización de un *storyboard*.
- Realizar un *storyboard* para el serial televisivo *Muerte Súbita*.
- Crear secuencias comparativas que permita comprobar o refutar la utilidad e importancia que posee la técnica del *storyboard*.



METODOLOGÍA

Este proyecto plantea un análisis investigativo básico que cumpla con el objetivo que se ha planteado: utilizar la técnica del *storyboard* como guía de rodaje, para el piloto del serial *Muerte Súbita*. En este sentido, hemos recurrido a documentación en libros físicos, libros digitales, así también material documental y fuentes de internet, todo esto con la finalidad de conocer todas las características que las metodologías elementales poseen, para así crear un modelo propio.



CAPÍTULO 1

El *Storyboard*

“Los cómics y las novelas gráficas son un gran medio, son increíblemente infrautilizadas” Darren Aronofsky.

1.1 ¿Qué es el *storyboard*?

Las definiciones más comunes acerca de la herramienta técnica *storyboard*, la describen como una secuencia de dibujos que permiten pre-visualizar las características principales de una historia; así, por ejemplo, el estilo narrativo, los encuadres, los personajes accionando en un entorno determinado, de igual manera, los escenarios y si es posible el vestuario y el *atrezzo*. Esta herramienta tiene como función principal, transmitir un concepto a un equipo técnico, cliente o productor, para facilitar el entendimiento de la propuesta audiovisual que se pretende realizar.

Entonces, el *storyboard* es un anteproyecto, pues se presenta, de forma gráfica y detallada, el mayor número de requerimientos técnicos, el orden de filmación de cada plano. También, en el conjunto de dibujos se sugiere la cromática, la iluminación y el ritmo. Además, la herramienta funciona como medio de comunicación interno, entre el director de fotografía y el equipo técnico.

Este recurso forma parte de la actividad cinematográfica, se realiza en la etapa de pre-producción y parte de un guion literario terminado, que se convierte en un guion técnico. Este, opcionalmente, puede convertirse en un *storyboard*, como un documento organizador del rodaje y post-producción. Así pues, “cada dibujo debe transmitir instantáneamente la información más importante de cada plano y así definir un estilo singular que el equipo en su conjunto ha de conseguir”. (Mazzei, 2011, p.11).

A continuación, se presenta un *storyboard* que contiene dos escenas realizadas a lápiz, para el serial *A Plane Crazy* y su episodio *How to Fly*. Dibujos animados que

posteriormente se llamarían *Mickey Mouse*. Las escenas enseñan cómo construir fácilmente un avión casero:

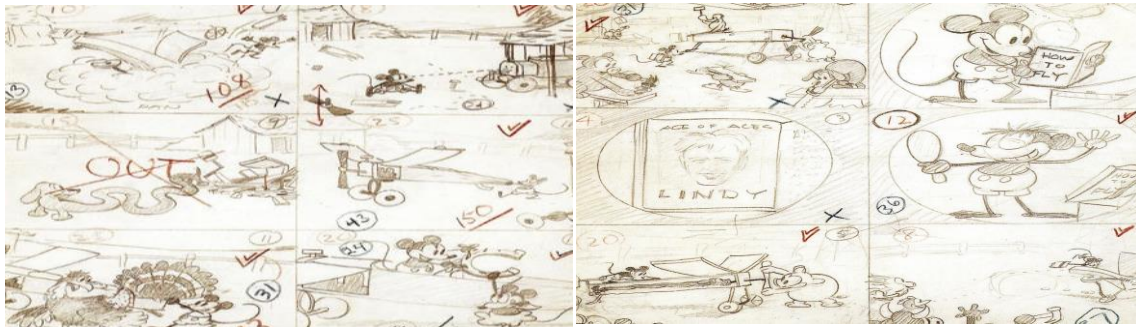


Fig. 1. Dibujo de Walt Disney. (EEUU. 1925) *How to Fly*.

1.2 ¿De dónde viene el *storyboard*?

El origen del *storyboard* se atribuye a *Walt Disney Studios*, por hacer pública la técnica en 1930, sin embargo, su hija Diane, en el libro *La Historia de Walt Disney*, explica que “[e]l proceso fue realizado desde 1920 para *Los Tres Cerditos*, sketches que nunca se filmaron”, pero, asegura que su padre “reconoció a Webb Smith como autor de la idea de dibujar las escenas en hojas separadas, para luego pasarlas secuencialmente, filmarlas y originar así los primeros cortometrajes de animación como *A Plane Crazy* y *Steam boat Willie*.” (Disney, 1957, p. 49).



Fig. 2: Fotografía de *Walt Disney Studios*. (EEUU. 1928). *Mickey Mouse*.

1.3 ¿Cómo se desarrolló el *storyboard*?

A partir de lo realizado por Walt Disney, el *storyboard* se desarrolló como una herramienta técnica, entre 1935 y 1938. La masificación de producciones animadas en diversos estudios, *Walter Lanz*, *Harman Ising* y *Leónn Schelesinger*, posibilitó que las casas productoras incorporaran, optimizaran y popularizaran el *storyboard*. Por tanto, esta

técnica se expandió más allá de la animación y llegó a ser utilizada en casi todo tipo de producciones audiovisuales. A continuación, se presentan once planos de un largometraje de ficción filmado en 1939 con la guía del *storyboard*.



Fig. 3. Dibujo de William Cameron. (EEUU. 1939) *Gone With the Wind*.

En las décadas de los 40 y 50, la técnica fue implementada por los creadores de *gag*, para conseguir presupuesto para sus producciones:

No era suficiente la idea mecanografiada, no comunicaba correctamente el concepto, para remediarlo, los storymen, (no habían mujeres en ese entonces en los departamentos de storyboard) comenzaron a dibujar solamente las escenas principales de los gag, rápidamente se convirtió en habitual esbozar y colgar en la pared todas las escenas de la película, alguien tuvo la brillante idea de poner los bocetos en láminas de madera (beave board) y esto fue ventajoso para que la historia pueda leerse por completo y moverse con facilidad al área de filmación (Simon, 2009, p.225).

Entre 1960 y 1970, el *storyboard* se convirtió en un fenómeno global, hasta el punto que redujo, considerablemente, la escritura de guiones para animación y otros géneros. De ahí que se pensara que: “Los dibujos animados se expresan mejor visualmente, la escritura,



se limitó a diálogo e instrucciones de cámara”. En 1980, John Kricfalusi, creador de *Ren & Stimpy* retomó el método de escritura de guion para películas de ficción, pues consideró que la animación era un mecanismo muy simple, y, por tanto afectaba a la dramaturgia tradicional, de construcción mediante un guion literario. (Simon, 2009, p. 225).

1.4. ¿Dónde se usa el *storyboard*?

El *storyboard*, como se mencionó anteriormente, se desarrolló para la animación. Actualmente, se usa en diversidad de plataformas y producciones, de igual manera, para distintos géneros como: publicidad, serial, *animé*, ficción, entre otros. Existen *storyboards* esquemáticos, complejos, sencillos y de todas formas, sin embargo, a pesar de que cumplen la misma función en todas las plataformas y géneros, no es lo mismo desglosar escenas para ficción, animé, publicidad o serial, lo que les hace diferente es el tipo de producción en el que se esté usando.

A continuación, se detallan las características generales del *storyboard* en función del tipo de producción audiovisual.

1.4.1 Cine

Una película comunica emociones, hechos, sueños, realidades o fantasías y lo hace a través de imágenes y sonidos. El cine es, por tanto, un lenguaje de imágenes con su propio vocabulario, su sintaxis y su gramática. (Ramón, 2012, p.64). Así también, es el género más exigente en todas sus etapas creativas, sobre todo, por el tipo de producción que demanda. Así pues, un *filme* requiere de un *storyboard* que se haya realizado de forma esquemática, en el que se detallen todos los aspectos artísticos y técnicos posibles; a pesar de que no hay un método exacto de cómo realizarlo, existen variedad de modelos y formas. Sin embargo existen directores y productores que prefieren prescindir de este recurso técnico.

En ocasiones, los productores, equipo técnico, auspiciantes o clientes tienen dificultad para entender el guion literario, ante esta problemática, el *storyboard* puede lograr una aproximación más real a lo que se quiere contar. Actualmente, diversas plataformas lo usan, pero, sobre todo, es en el cine donde destaca esta técnica. Por lo que, es en este arte



donde se debe detallar de forma concreta cada acción de los personajes, en un entorno determinado, para así, lograr mayor eficiencia del equipo técnico el momento de realizar los planos.

Los *storyboarders* trabajan con el guionista para juntos ilustrar las imágenes que éste tiene en su cabeza con la finalidad de que todo el equipo las vea. La otra persona con la que probablemente trabaje es con el director de producción, ya que él es quien sostiene la visión creativa del proyecto en relación a todo lo que hay detrás de los actores, incluyendo no solo los decorados y las locaciones, sino también el atrezzo y el vestuario. El diseñador de producción proporcionará al dibujante toda la información necesaria, ya que a los *storyboarders* puede que también se les pida hacer ilustraciones de cómo deberían ser los decorados y las locaciones (Simon, 2009, p.168).

A continuación, se presentan cuarenta y ocho planos de un largometraje, filmado en 1960, con la guía del *storyboard* y que hacen referencia a un asesinato en una ducha.



Fig. 4. Dibujo de Saúl Bass. (EEUU. 1960) *Psycho*.



1.4.2. *Animé*

El Japonés Osamu Tezuka fue quien impuso el modelo estándar, con las características físicas para conformar el *animé*. Así, determinó ciertos rasgos como: los ojos conformas y colores extravagantes; el cabello con variedad de tamaños, tonos y sombreados para dar más volumen; las proporciones del cuerpo similares a las del cuerpo humano; los explícitos rasgos culturales que se pueden transformar y el rostro conformado con alta gama de expresiones faciales, unas exageradas, por las que se pueden descubrir los distintos estados de ánimo. Todas estas características se mantienen hasta la actualidad dentro del género.

El *animé* tradicional es producto de la realización de dibujos a mano, por lo general, aborda temáticas hiperrealistas, en la que predominan los seres no humanos como: mutantes, demonios, monstruos, robots e híbridos; personajes que realzan las creencias y culturas de la región.

En este contexto, el *storyboard* hace referencia a una secuencia de dibujos estáticos que aproximan a la historia, mientras que el *animé* se refiere también al *animatic*, un *storyboard* más elaborado con fines comerciales. Este se puede presentar también a manera un borrador audiovisual, filmado y digitalizado pero no post-producido en su totalidad. El termino *animé* es una derivación de la palabra estadounidense *animation*. “Este tipo de personajes se caracterizan por venir de una dimensión desconocida y ser capaces de mutar y evolucionar. (Hart, 1999, p.83).

El guionista trabaja con el *storyboarder* los primeros bocetos sobre los personajes y los fondos, que son la base para que el equipo técnico pueda desarrollar en su totalidad la animación. Este género exige ciertos requisitos, para poder llamarlo *animé*, entre ellos: la realización de un *storyboard* con ocho bocetos para cada segundo; asimismo, la realización de los elementos visuales secundarios como los paisajes, el piso, el cielo, la naturaleza y los efectos especiales. Todos estos elementos deben estar dispuestos en láminas transparentes y separadas, para poder simular los desplazamientos y las angulaciones de cámara, es decir, una conseguir una animación multi-plano.

A continuación, se presenta un *storyboard* y un *animatic* que hacen referencia a un conjunto de planos que detallan el momento previo a una nueva batalla entre guerreros de diferentes universos.



Fig. Dibujo de Akira Toriyama. (Japón. 1995) DBZ.

1.4.3 Televisión

La plataforma televisiva es el medio para la ejecución de diversos géneros, entre ellos, la publicidad. Este instrumento de la comunicación utiliza el *storyboard* como estrategia, para visualizar de mejor manera su propuesta publicitaria, asimismo, convencer al cliente de incrementar sus ventas, mediante determinados encuadres que puedan inducir a los usuarios a consumir el producto.

“Las ideas y el guion literario son subjetivos, se pueden prestar a diferentes interpretaciones, por lo que en publicidad a la herramienta se la denomina *shootingboard*”. Este último, es una secuencia gráfica más elaborada, así pues, trabaja con pautas exactas de minutaje, colorimetría, tiros de cámara, puntos de iluminación, animación digital, disolvencias, barridos y los efectos que se usarán en post-producción. El *shootingboard* se realiza una vez definidas las locaciones, personajes, diálogos, voz en *off* y musicalización, luego es presentado al cliente. (Cavero, 2012, p.139).

A continuación, se presenta un *shootingboard* con una secuencia de planos que hacen referencia a una relación familiar, que supera los obstáculos gracias a un producto de limpieza.



Fig. 5. Dibujo de Sergio Gonzáles. (Ecuador. 2009) *Pinol*.

1.4.4 Serial

El serial es un género que destaca por:

Mantener la unidad argumental en si misma, narrar historias periódicamente, mantener los finales abiertos de los episodios para multiplicar las tramas posteriores. El serial por lo general aborda la confrontación de poderes en diversas índoles desde las familiares, estudiantiles, amorosas, investigativas, médicas y las de auto superación, por general están destinados para públicos y horarios específicos (Del Mar, 2009, p.40).

A pesar de sus segmentaciones, el serial tiene varias exigencias para narrar cada una de sus temporadas, siempre manteniendo la unidad argumental. Estas consideraciones deben ser esquemáticas en su planificación, para sostener un estilo narrativo sin variaciones. En este contexto, es indispensable el uso del *storyboard*, pues este permite diseñar, ordenar



y asegurar la continuidad argumental, visual y estética de las temporadas. Por lo general, las secuencias se realizan mediante una plantilla de *storyboard*, con indicadores cinéticos, que especifican el tiempo de duración de cada episodio, las transiciones, los fundidos, las cortinas, la voz en *off*, la musicalización y los efectos especiales. Además, maneja el pautaje exacto para las colas de continuidad que separan los micro-conflictos.

Entre los seriales televisivos, de larga trayectoria, que hacen el uso de plantillas de *storyboard* con indicadores cinéticos destacan: *Guiding Light* y *General Hospital*, *Coronation Street*, productos que han estado en la pantalla y en competencia directa desde 1952, con un número aproximado de quince mil episodios cada uno.

Por otro lado, *Breaking Bad* es una de las series que han hecho uso de la herramienta del *storyboard* con indicadores cinéticos. Este programa de tipo serial, transmitido por cable y de origen estadounidense, entró a los *Récord Guinness* como la serie mejor puntuada con 99 sobre 100. El proceso de *storyboarding* lo realizó el director Vince Gilligan.

A continuación, se presenta una secuencia de planos mediante el *storyboard*, las que hacen alusión a *Walter White* (protagonista) en uno de sus momentos impulsivos.

Breaking Bad Scenes 6 - 12 Page 2 03/29/2011



Shot 6



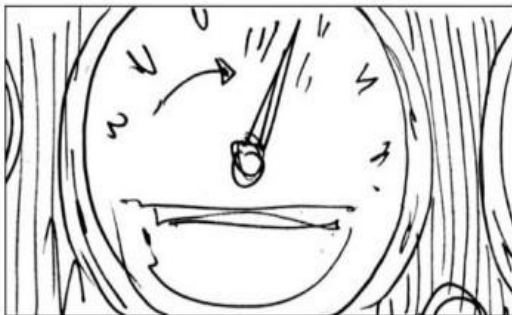
Shot 7



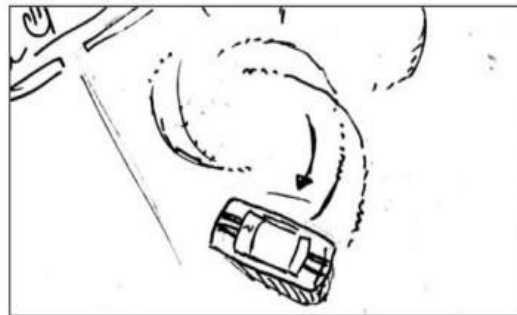
Shot 8



Shot 9



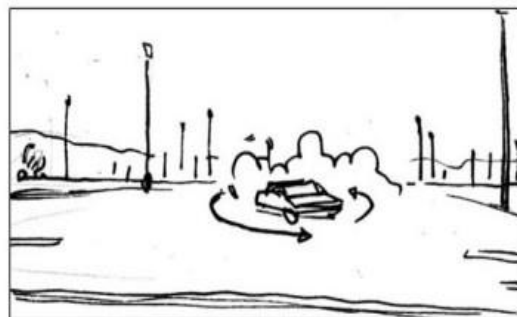
Shot 10



Shot 11



Shot 6, cont.



Shot 12

Fig. 6. Dibujo de Vince Guillian. (EEUU. 2012) *Breaking Bad*.



1.5. Elementos y recursos gráficos del *storyboard*

Existen varios elementos del *storyboard* que confluyen para describir una escena, así por ejemplo, una flecha que indique el desplazamiento de cámara o hacia donde irá el personaje.

Puede que los dibujos sean rudimentarios o quizá bien elaborados como una obra de arte, pero también se podría considerar el uso de fotografías, recortes de revistas, transparencias, en fin, cualquier material visual que ayude a su elaboración. Este esquema de dibujos puede ser a lápiz, a tinta, a color, en blanco y negro, o actualmente con el apoyo de software en 2D Y 3D (Maza, 1997, p.234).

1.5.1. El Dibujo

Para realizar un *storyboard*, no se necesita un dibujo que esté al nivel de una ilustración, es decir, de alta calidad o similar a una obra de arte. Entonces, “[e]s de fundamental importancia que se defina un estilo de dibujo; puesto que para un *storyboard* se pueden utilizar técnicas de ilustración hiperrealistas hasta simples líneas que sean capaces de transmitir el mensaje”. (Sáenz, 2008, p. 56). A continuación se detallan los estilos de dibujo más convencionales.



Layout: “Es una ilustración esquemática que carece de detalles, no posee terminaciones y no pasa a ser más que un simbolismo, no se preocupa de la estética, se lo realiza a mano alzada, se trata de la idea básica para acometer la posterior obra definida.

Fig. 7. Ilustración estilo *Layout*. (2007).



Fig. 8. Ilustración estilo *Burdo*. (2005)

Burdo: Es un dibujo de la primera visualización mental acerca de un espacio, se dibuja a mano alzada sin contenidos técnicos.



Fig. 9. Ilustración estilo *Dummy*. (2010)

Dummy: Es un boceto de arte final que alcanza un alto nivel de calidad y composición mecánica de todos los elementos visuales que se usarán en la reproducción, como fotografías, esquemas a color, e incluso la tipografía sugerida.



Fig. 10. Ilustración estilo compresivo. (2012).

Comprensivo: Es un boceto completamente detallado con información acerca de la distribución espacial de los elementos de la gráfica. Tiene en cuenta la posición de fotografías, textos e ilustraciones (Sáenz, 2008, p.57).

1.5.1.1 Estructura visual del *storyboard*

El *storyboard*, generalmente, se realiza con el formato de lectura occidental que va de izquierda a derecha de manera horizontal y está conformado por:

VIÑETA

Es el espacio en donde se dibuja la escena, su formato es similar a las proporciones que se usarán en el audiovisual.

ESCENA

Es el dibujo en la viñeta, contiene los principales rasgos físicos y también los arcos dramáticos entre planos o escenas.

PANELES

Son los espacios en donde se especifican aspectos técnicos y detalles como: el nombre del plano, punto de vista, línea de acciones, descripción de inicio y fin de plano, tiro de cámara, desplazamientos, sonido y observaciones.

A continuación se presenta un modelo de plantilla de *storyboard* con los elementos descritos anteriormente. Para este caso se ha escogido un dibujo de dos personajes en dialogo confrontado.

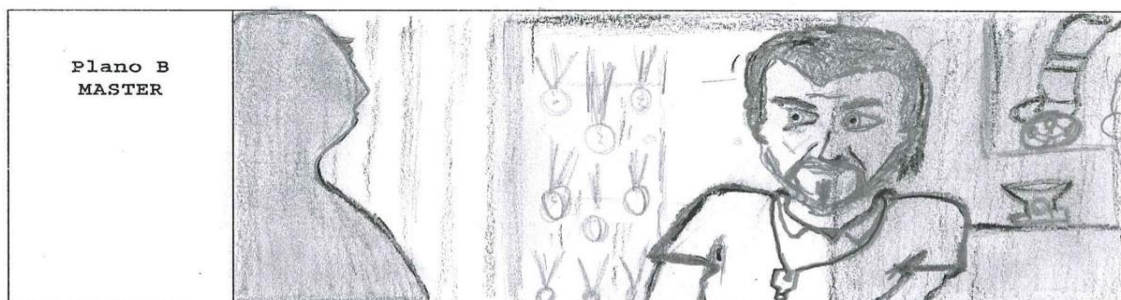
					
Plano B MASTER					
Punto de Vista	Línea de Acciones	Descripción Inicio-Fin	Cámara	Sonido	Observaciones
P.M. Objetivo Extradiegético Escorzo Picado Escorzo Luis Contraluz	-Pablo pregunta a Luis. -Diálogos.	Rostro Rostro	-Plano fijo Foco permanente -Lente 50mm-Nikon	Diálogo Ambiente Atrezzo	FS 100 (1) Sin referencia

Fig. 11. Dibujo de Diego Piedra. (Ecuador. 2014) *Muerte Súbita*.

1.5.2 El plano o encuadre

Al encuadre, comúnmente, se le llama plano, es decir, una unidad mínima de comunicación. Es utilizado en el *storyboard* y tiene como función sugerir una atmósfera, un personaje o un elemento en un entorno determinado. Los valores del plano son tan significativos como la puesta en escena, así, mediante estos elementos se puede potenciar la forma narrativa del audiovisual, e incluso se pueden generar estilos cinematográficos personalizados.

En el plano intervienen aspectos como la posición de la cámara, las características de la fotografía, el movimiento, la perspectiva, la profundidad de campo y los efectos especiales de composición de imagen. Estos elementos afectan a:

“El tamaño y la forma de la imagen.

El campo y fuera de campo.

La distancia y el ángulo de visión.

El movimiento en la puesta en escena”. (Pla, 2012, p. 231).

A continuación se describen los tipos de planos más comunes y su función específica, la que varía desde la dramaturgia hasta todos los géneros audiovisuales.



Fig. 12. Fotogramas de King Vidor. (EEUU. 1928) *Show People*

Tabla 1 - Tipos de Planos, descripción y efectos

PLANOS GENERALES – Ubicación.		
Gran Plano General (GPG).	Representa el espacio total, es descriptivo, da una referencia global. Se usa para rodar ambientes y paisajes.	<ul style="list-style-type: none"> -La figura humana en su interior es pequeña. - Integra al hombre. -Evoca soledad, fatalidad, infinitud.
Plano General (P.G).	Muestra a la figura y escenario en su totalidad.	<ul style="list-style-type: none"> -Uso descriptivo. -Precisa circunstancias de lugar y tiempo. -Permite rodar grupos en acción.
Plano Conjunto (P.C).	Resalta el marco de la acción y sitúa a los personajes.	-Uso más narrativo y dramático.
Plano Conjunto Corto (P.C.C).	Ubica a los personajes en un espacio más restringido que los anteriores.	-Individualiza progresivamente a los personajes en su marco de intervención.



PLANOS INTERMEDIOS		
Americano (P.A).	Corta la imagen del personaje a la altura de las rodillas.	-Uso psicológico, dramático y narrativo. -El personaje aparece a la altura de la mirada del espectador y permite interiorizarlo -Se aprecia como impacta la realidad en el personaje.
Medio (P.M).	Corta la imagen del personaje a la altura de la cintura.	
Medio Corto (P.M.C).	Corta la imagen del personaje a la altura del pecho.	
Medio Largo (P.M.L).	Corta la imagen del personaje por debajo de las rodillas.	
PLANOS CORTOS		
Primer Plano (P.P)	Muestra la cabeza en su totalidad, agranda el detalle y reduce el conjunto, aísla al personaje.	-Uso analítico psicológico -Emotividad, belleza, muestra como vive el personaje.
Plano de detalle (P.D).	Muestra un detalle concreto en el rostro del personaje o de un objeto.	Uso psicológico y profundo, Tensiones, conciencia, obsesiones.
SEGÚN ANGULACIÓN		
Neutro	La cámara se sitúa horizontal.	Naturalidad, normalidad.
Picado	La cámara se angula y filma desde arriba, disminuyendo las verticales.	Pequeñez, aplastamiento del personaje, abatimiento. Sensación de seguridad al espectador.
Contrapicado	La cámara se coloca y filma desde abajo, alargando las verticales.	Prepotencia del personaje, altivez, desconcierto, inquietud. Da seguridad al personaje frente al espectador.

Cenital	La cámara se sitúa en la vertical de la escena, perpendicular al escenario.	Dominio total del espectador. Superioridad.
SEGÚN LA DURACIÓN		
Cortos	Suelen ser primeros planos, en secuencias muy dinámicas e intensas.	Intensidad de la acción, sensaciones vertiginosas. Flash: plano inferior a un segundo, está en límite de la percepción visual.
Sostenidos	Se usan planos generales, muy descriptivos.	-Sosiego, tranquilidad y contemplación.

Fuente:(Aguilar, 1996, p. 79).

1.5.3 Los movimientos de cámara

Los movimientos de cámara permiten al espectador acercarse o alejarse de la línea de acciones de los personajes. Por lo general, un desplazamiento de cámara devela la caracterización de un objeto dramático en el entorno de los personajes. Los movimientos de cámara pueden ser físicos, ópticos o digitales, estos, en un *storyboard*, se expresan con flechas. La función que estos cumplen es develar el carácter, la situación o la psicología del personaje. A continuación se detallan los más convencionales:

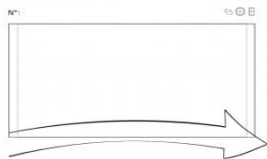
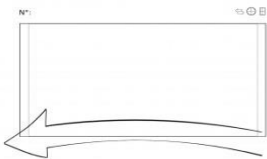
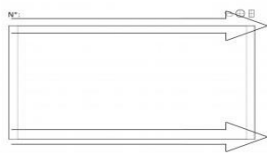
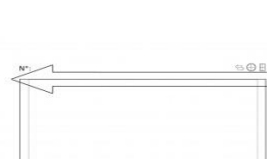
Tabla 2 - Movimientos de cámara, descripción y efectos.

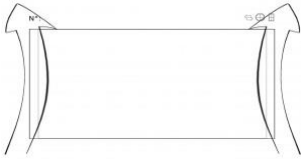



ELEMENTOS	DESCRIPCIÓN	EFFECTOS
Fijeza o movimientos de cámara	Actualmente la técnica permite movimientos de todo tipo a la cámara, gracias plataformas, grúas, brazos articulados, etc.	<p>- Descriptivos: Describe un espacio, acompaña a un personaje o dota de vida a un objeto.</p> <p>- Dramatúrgicos: Expresan el estado de ánimo del personaje, su punto de vista.</p> <p>- Panorámicas: La cámara gira sobre su propio eje y así descubre al objeto progresivamente, asume la mirada del</p>

		<p>espectador y crea la relación entre situaciones y personajes.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Travelling: Sensación de introducción o distanciamiento. Amplía el campo e introduce nuevos elementos a la escena. - Zoom: Es un movimiento aparente, la cámara no se mueve, sino el objetivo, modifica la distancia al objeto o personaje.
Relación del movimiento de la cámara y los personajes	Las grandes posibilidades de movimiento determinan el significado de su inmovilidad o fijeza.	<ul style="list-style-type: none"> - Fijeza: Facilita la concentración del espectador en el texto en detrimento de la imagen. - Movimiento Constante: Mete al espectador en la acción (Violencia). - Dialéctica del movimiento: El personaje y la cámara inmóviles o viceversa”.

Fuente:(Aguilar, 1996, p. 81).

Tabla 3 - Movimientos de Cámara en el Storyboard

<p>Paneo a la derecha</p> 	<p>Paneo a la izquierda</p> 
<p>Travelling a la derecha</p> 	<p>Travelling a la izquierda</p> 

<p>Tild Up</p> 	<p>Tild Down</p> 
<p>Travelling de avanzada</p> 	<p>Travelling de retroceso</p> 

Fuente:(Verdugo, 2012).



Fig. 13. Boceto de Gabriel Hardman. (EEUU. 2012) *The Dark Knight Rises*.

1.6 Software

Actualmente, la tecnología brinda un beneficio extra para la dramaturgia y para la realización de *storyboard*. En este sentido, los *software* permiten diseñar varios aspectos visuales que son de vital importancia, entre ellos, los personajes, los escenarios y los fondos. Además, permiten simular los movimientos, las angulaciones y los formatos de cámara. A continuación se detalla una lista de soportes profesionales.



1.6.1 *Frame Forge Previz Studio*

Este soporte digital permite la creación de una realidad virtual en 3D, puede colocar cualquier número de cámaras en cualquier ubicación con el valor de plano, ángulo o altura deseada. Cada cámara cuenta con un control de paneo, tilt, dolly, zoom, roll y grúa, además de un conjunto de objetivos de focal fija que destacan y precisan la vista real de lo que su equipo verá. Este software viene en tres versiones: Core, Pro, y Stereographic 3D, las tres son precisas para pre-visualizar su película, show televisivo y proyecto comercial, es de gran utilidad para ayudarlo a vender su visión a los inversionistas, productores y otros departamentos. Frame Forge, mejora la comunicación entre los departamentos de manera que nunca creyó posible, le ahorrará tiempo y dinero en un gran número de formas. Caracteriza a tus personajes, posicíonalos en función de la iluminación y adapta cualquier tipo de cámara a tu rodaje, puedes variar desde las Súper 8 hasta las IMAX. (FrameForge, 2012, párr. 1).

1.6.2 *Storyboard Artist*

Es un *software* de productividad que fusiona la creatividad y el movimiento para la realización de *storyboard*, crea las pre visualizaciones que el usuario elija y además añade movimiento a los mismos, conocido en el entorno como un soporte digital de alto rendimiento que permite dibujar, colorear, dar movimiento y exportar la tira cómica. Si existen dos o más personajes en un escenario, es necesario sólo conformar al personaje principal, ya que el software, se encarga de crear a él o los personajes secundarios en una variedad de contra planos para que el usuario pueda elegir para su película. (Storyboardartist, 2011, párr. 1).



1.6.3 *Toon Boom: Storyboard Pro*

Este software cuenta con diseños predeterminados de actividades, locaciones y personajes que pueden ser modificados en cuanto a edad, apariencia, test, vestimenta y situación emocional, además, cuenta con un banco de elementos de atrezzo listos a ser usados para el personaje. Este software no sólo crea secuencias de imágenes, sino que las organiza en etapas, paneles y secciones, cuenta también con una guía de textos preparados para superponer al personaje. El software le dará las opciones para elegir desde una u otra perspectiva y en diferentes valores de plano y finalmente le brinda la opción de exportar sus gráficos en 2D o 3D. (ToonBoom, 2014, párr. 1).



CAPÍTULO 2

Funcionalidades del *Storyboard*

El *storyboard* permite al guionista, director o *storyboarder*, ubicar específicamente la forma visual y narrativa que se quiere lograr. En ocasiones, los productores, inversionistas, clientes o equipo técnico tienen dificultad para entender un guion literario, por lo tanto, la realización de un *storyboard* ayuda a superar este inconveniente. Esta herramienta técnica cumple una función narrativa específica: sugerir los planos de la obra a realizarse, mediante una secuencia dibujos, los que se aproximarán a lo que será el producto o a las dificultades que implica su desarrollo.

2.1. Potencialidades

Las potencialidades funcionales que la técnica de *storyboard* presenta, son propicias en cuanto al ahorro de tiempo, recursos, asimismo, una comunicación canalizada en el *set*, lo que significa, comunicar la idea de manera concreta e interrumpir menos. Esto garantiza mayor fluidez de trabajo en las etapas creativas que requiere una producción cinematográfica.

2.1.1 Comunicación

La herramienta técnica *storyboard* es el medio interno de comunicación de un equipo técnico, mediante ella se sugiere y se trata de llegar a la forma concreta en la que se planifica cierto tipo de plano y las variantes visuales, narrativas, artísticas y técnicas que lo componen. Funciona de manera explicativa y detalla todos los aspectos posibles de manera sintética por lo que sirve también para que el elenco actoral tenga conciencia de cámara y de la espacialidad. Su uso es indispensable no solo por su función esquemática para comunicar a los departamentos técnicos, sino que sirve para mantener el orden y un bajo nivel de ruido e interrupciones que por lo general se presentan en un rodaje deficiente.



2.1.2 Continuidad

El *storyboard* sirve para diseñar la continuidad narrativa, visual y estética entre cada secuencia, cada escena y entre plano y plano. Por este motivo se debe dibujar respetando los ejes de acción, de miradas, de cámara, así también, los desplazamientos, para evitar la pérdida de continuidad, ya que puede afectar a la lógica de la ficción y a la transmisión del mensaje.

2.1.3 Tiempo

En el *storyboard*, los dibujos describen a los personajes, los elementos y el espacio que se va a intervenir. El uso de esta herramienta agiliza el trabajo de puesta en escena, iluminación, arte y escenografía. Además, facilita que los departamentos ultimen detalles en los ensayos. Igualmente, delimita cada elemento necesario para la conformación de los encuadres, asimismo, evita el incremento, cambio o confusión de planos o de nuevos planos que no están estipulados para rodar y, por lo tanto, permite que se respeten los horarios programados.

El *storyboard*, detalla los requerimientos técnicos para las locaciones y para cada *set*, esto con la finalidad de ser recursivos y evitar el traslado innecesario de maquinaria, utilería, vestuario y personal humano, para contribuir al ahorro de recursos económicos.

2.2. Debilidades

Un *storyboard* no es una película, un episodio, ni tampoco un anuncio publicitario, sino más bien, una guía de planos a ser utilizados durante un rodaje. Además, no es una biblia, a la que se debe seguir al pie de la letra lo que detalla. El *storyboarder* debe estar convencido que es un anteproyecto que puede hacer entendible la idea del guion y que al ser una obra que necesita ser producida podría tener cambios en la propuesta dibujada o incluso en su totalidad.

Por todo lo anterior, esta investigación ha permitido comprender que la herramienta técnica del *storyboard*, en ocasiones contiene planos que no deberían ser dibujados por la simpleza que implica su realización. Estos podrían ser tomas de paso que, por su



ineficacia comunicativa, no deben incluirse en el cuerpo del producto. Así por ejemplo, un balón rodando de izquierda a derecha en una habitación vacía, podría tener varias formas de filmarse, pero no es necesario dibujarlo en un plano si las indicaciones están escritas de forma sencilla.

El método de planificación más querido por los jóvenes directores es el storyboard. Les encanta que alguien los dibuje para luego ir enseñándolo por ahí. Algunos son verdaderas obras maestras del arte gráfico, dignas de ser enmarcadas. Muchos merecían ser publicados y de hecho, con algunos se hace, por simple mercadeo o por que en ocasiones alcanzan la calidad de un gran cómic, pero el storyboard es un correlato de la película a menudo se confunde su sentido con su función, y se invierte el orden causal: está bien que el storyboard suceda a la película, pero no al revés. (Atanes, 2007, p.78).

Un *storyboard* tiene como objetivo principal prestar ayuda extra al equipo técnico, sin embargo, algunas veces, podría convertirse en un trabajo innecesario. Por lo tanto, se debe considerar el usarlo cuando los requerimientos así lo demanden, o en caso de que haya problemas de visualización. Quizá el problema principal al realizar un *storyboard* sea el de convertirse en un proceso difícil, incluso más trabajoso que el mismo audiovisual.



CAPÍTULO 3

Proceso de desarrollo del *Storyboard*, aplicado al serial *Muerte Súbita*

3.1. Desglose de *Muerte Súbita*

Muerte Súbita es un proyecto audiovisual, dentro del género de serial televisivo; aborda las relaciones interpersonales entre las jugadoras de un equipo femenino de fútbol, sus representantes legales y el entrenador. Las primeras disputan las últimas instancias del campeonato local, en el que cada personaje toma su rumbo, tras el deceso de *Ximena*, una de las jugadoras del equipo, quien mantiene una adicción en secreto.

3.2. Sinopsis

Las ‘Acacias F.C.’ es uno de los equipos favoritos a ganar el campeonato nacional de fútbol, aun así, la dirigencia del club pretende quitar el apoyo, con la excusa de que “el fútbol femenino no tiene futuro”. *Pablo*, el entrenador, cierra un trato con la dirigencia, con la condición de que sean finalistas. Entre las jugadoras, las más destacadas son *Mariana*, hija de *Pablo*, *Ximena* y *Elisa*. *Elisa*, está en una constante lucha en contra de su condición social, para poder dedicarse al fútbol. El equipo se prepara para la semifinal, *Pablo* se entera de un representante deportivo que va a presenciar la semifinal y cambia la estrategia de juego para concentrar la atención en su hija *Mariana*. El enfado de *Ximena*, la lleva a su antigua costumbre, los esteroides. Su rendimiento crece notablemente en la cancha. Durante el primer tiempo el equipo pierde oportunidades de meter gol por la riña entre *Mariana* y *Ximena*. En el medio tiempo, *Pablo* les exige un juego colectivo y *Ximena* muy acelerada decide abandonar la concentración mientras el equipo sale a jugar el segundo tiempo, *Pablo*, *Eliza* y otras jugadoras tratan de calmarla. Al final del segundo tiempo el equipo regresa a camerinos festejando su victoria y encuentra a *Ximena* muerta, *Elisa*, devastada, no se conforma y decide investigar la muerte.



3.3. ¿Qué es un director de fotografía?

“Se puede resumir en un puñado de principios, que la han definido: Ser fiel al guión, ser leal al director, ser capaz de adaptarse y cambiar de estilo”

Héctor Fontanelas.

La función que el *director de fotografía (DoP)* desempeña en la realización de un audiovisual, está ligada a los resultados artísticos de la obra. Este técnico, es el que se encarga de elegir el *look* visual, la composición de escenas, el diseño de planos, la cromática y el ritmo. Estos elementos visuales aportan a la narrativa de la historia y, generalmente, se diseñan en un *storyboard*.

El cine es un trabajo de resultados, requiere un trabajo minucioso en todas sus etapas para así obtener un producto aceptable en la pantalla. ¿Qué estilo visual y qué ritmo le voy a dar a mi historia? ¿Cómo realizo la composición de escenas? ¿Cómo desgloso los planos? Y, finalmente ¿Cómo se verá en la pantalla? Estas son algunas de las preguntas frecuentes que requieren de soluciones por parte del *director de fotografía*. Este individuo inicia su trabajo con un guion literario, al que lo convierte en un guion técnico. A través de este se puede obtener una aproximación más real de lo que se quiere narrar y si no es suficiente se lo hará mediante un *storyboard*.

3.4. Planteamiento fotográfico para *Muerte Súbita*

El diseño fotográfico para el primer episodio del serial *Muerte Súbita*, se realizó con la onceava edición del guion literario. Luego se desarrolló el guion técnico en el que se establecieron las tendencias visuales y se determinaron el uso de fotografías tradicionales con: planos sostenidos, planos con referencia, planos secuencia, paneos y desplazamientos sobre punto de pivote y sobre *dolly*.

El valor y la progresión de los planos se diseñaron de acuerdo a la psicología de los personajes. Así también, en el *storyboard*, las secuencias y los planos fueron dibujados a lápiz, con trazo sencillo, a mano alzada y con un estilo de dibujo burdo. Los planos cortos,

psicológicos o primeros planos, fueron destinados para mayor minutaje en la pantalla, por la intensidad y la carga emocional de los personajes. Mientras, los planos de ubicación, descriptivos o planos generales, fueron destinados para las escenas de fútbol, estos al igual que los planos de los exteriores de la cancha se establecieron a sesenta fotogramas por segundo (60fps) para no mantener el mismo ritmo en las líneas narrativas paralelas.

3.5. Iluminación

En el *storyboard*, el estilo visual fue planteado usado como referencia el género *thriller*. Así también, se aplicaron los claro oscuro y el alto contraste; los dibujos cuentan con zonas oscuras que sugieren la evolución lumínica, la carencia de luz y de facciones, características imprescindibles según el desarrollo de la historia. A continuación se presenta un dibujo y un fotograma que describen a un personaje en claro oscuro en él que no se aprecian todas sus facciones. Pablo, con las luces apagadas, permanece inmóvil en camerinos tras la muerte de Ximena.



Fig. 14. Boceto y fotograma de Diego Piedra. (Ecuador. 2014) *Muerte Súbita*.

3.5.1 Iluminación Interior

Para el *set* interior se utilizó iluminación artificial de cuatro puntos, para dar homogeneidad a la fotografía, con una luz principal (1000W) que marca el clima y predomina el carácter de la escena. Esta se coloca a 45° desde la ubicación del personaje y se direcciona contra el rostro, a la altura de los ojos, de esta manera se logran definir sombras duras en el lado opuesto. Además se usó una luz de relleno (500W), esta se ubicó en contraposición a la luz de principal, para suavizar las sombras marcadas, una luz de recorte, esta se coloca de forma puntual contra la nuca del personaje y una luz de relleno para iluminar el contexto del personaje y separarlo del fondo. A continuación se presenta

un dibujo y un fotograma que describen a *Mamá* esperando a *Eliza*, en la noche para confrontarla por su falta cumplimiento en el trabajo y aceptarla como futbolista.



Fig. 15. Boceto y fotograma de Diego Piedra. (Ecuador. 2014) *Muerte Súbita*.

3.5.2. Iluminación Exterior

Para el *set* exterior se decidió utilizar iluminación cenital natural, por las horas dentro de la ficción y por que se requería de planos de ubicación y planos generales. En el *storyboard* se estableció iluminación sin soportes eléctricos, por la variación y la cantidad lumínica. A continuación se presenta un dibujo y un fotograma que describen a dos personajes femeninos, *Ximena* y *Elisa*, quienes entrenan también fuera.



Fig. 16. Boceto y fotograma de Diego Piedra. (Ecuador. 2014) *Muerte Súbita*.

3.6. Diseño de personajes para *Muerte Súbita*

El desarrollo de las secuencias de imágenes en un *storyboard* son un gran instrumento para visualizar el proyecto en todas las etapas y en cada departamento durante la realización. Los personajes a desarrollar deben estar acorde al público objetivo, ya que de este dependerán los rasgos físicos para dibujar, además que de este constituirá la premisa conceptual de la película, conjuntamente con la creación de una descripción sencilla para la visualización (Wells, 2007, p. 37).

3.6.1. Características de los personajes

En el *storyboard*, los dibujos definen un medio sociocultural, marcan los rasgos como el tono de la piel, la forma y el color del cabello, formas y características en el vestuario, etc. Este tipo de características son las que simplifican el entendimiento de la historia.

Los personajes para *Muerte Súbita*, fueron diseñados de acuerdo a la lógica de la ficción. A continuación se presenta un dibujo y un fotograma que describen a *Ernesto*, un representante deportivo de la selección nacional de fútbol que acecha a los nuevos talentos.



Fig. 17. Boceto y fotograma de Diego Piedra. (Ecuador. 2014) *Muerte Súbita*.

3.7. Secuencias Comparativas

El modelo comparativo, constituye una forma práctica para sintetizar información visual sobre las similitudes y las diferencias entre las secuencias de dibujos diseñados para obtener las secuencias de fotogramas que se presentan a continuación y que revelan los principales nudos dramáticos del primer episodio del serial *Muerte Súbita*.

Secuencia 1: La secuencia describe a dos personajes en claro oscuro en un diálogo confrontado, *Luis* y *Pablo*, dialogan acerca del retiro económico al equipo femenino de fútbol. En el *storyboard*, el desglose de planos cuenta con: un plano general master, dos planos medio con referencia de escorzo, un plano detalle

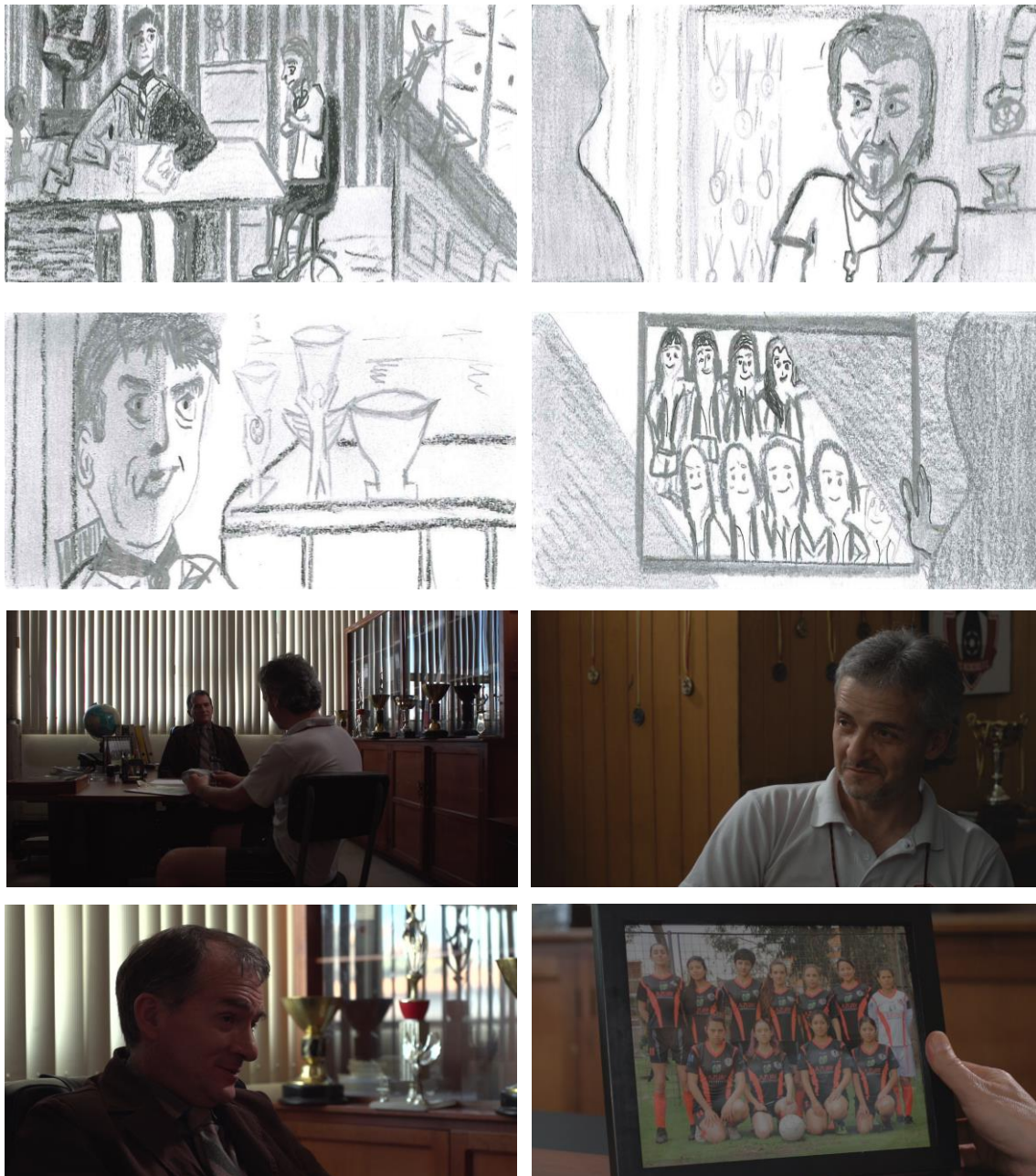


Fig. 18. Secuencia 1. (2014) *Muerte Súbita*.



Secuencia 2: La secuencia describe a dos personajes con luz día en un diálogo confrontado, *Pablo*, el entrenador del equipo dialoga con *Mariana* su hija, acerca del entrenamiento general. En el *storyboard*, el desglose de planos cuenta con: un plano medio largo conjunto y un plano medio con referencia de escorzo.



Fig. 19. Secuencia 2. (2014) *Muerte Súbita*.

Secuencia 3: La secuencia describe a dos personajes con luz día en un diálogo confrontado, *Eliza* y su *Madre*, dialogan acerca la responsabilidad laboral.

En el *storyboard*, el desglose de planos cuenta con: un plano secuencia con travelling de derecha hacia izquierda y de izquierda hacia derecha.

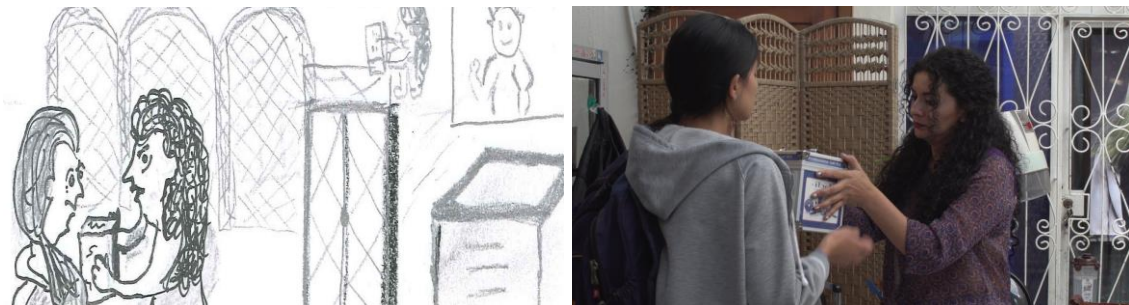


Fig. 20. Secuencia 3. (2014) *Muerte Súbita*.



Secuencia 4: La secuencia describe a un personaje con luz día, corriendo por la acera y posteriormente en una conversación telefónica, *Eliza*, explica a *Ximena*, acerca de su atraso al entrenamiento. En el *storyboard*, el desglose de planos cuenta con: un plano general lateral con paneo en punto de pivote, un plano general frontal, un primer plano.



Fig. 21. Secuencia 4. (2014) *Muerte Súbita*.

Secuencia 5: La secuencia describe a dos personajes en claro oscuro en un diálogo confrontado, *Luis* y *Pablo*, dialogan acerca de la reducción de horarios de entrenamiento al equipo femenino de futbol mientras dos jugadoras escuchan a través de la puerta. En el *storyboard*, el desglose de planos cuenta con: tres planos medio, un plano medio conjunto y un plano medio conjunto.

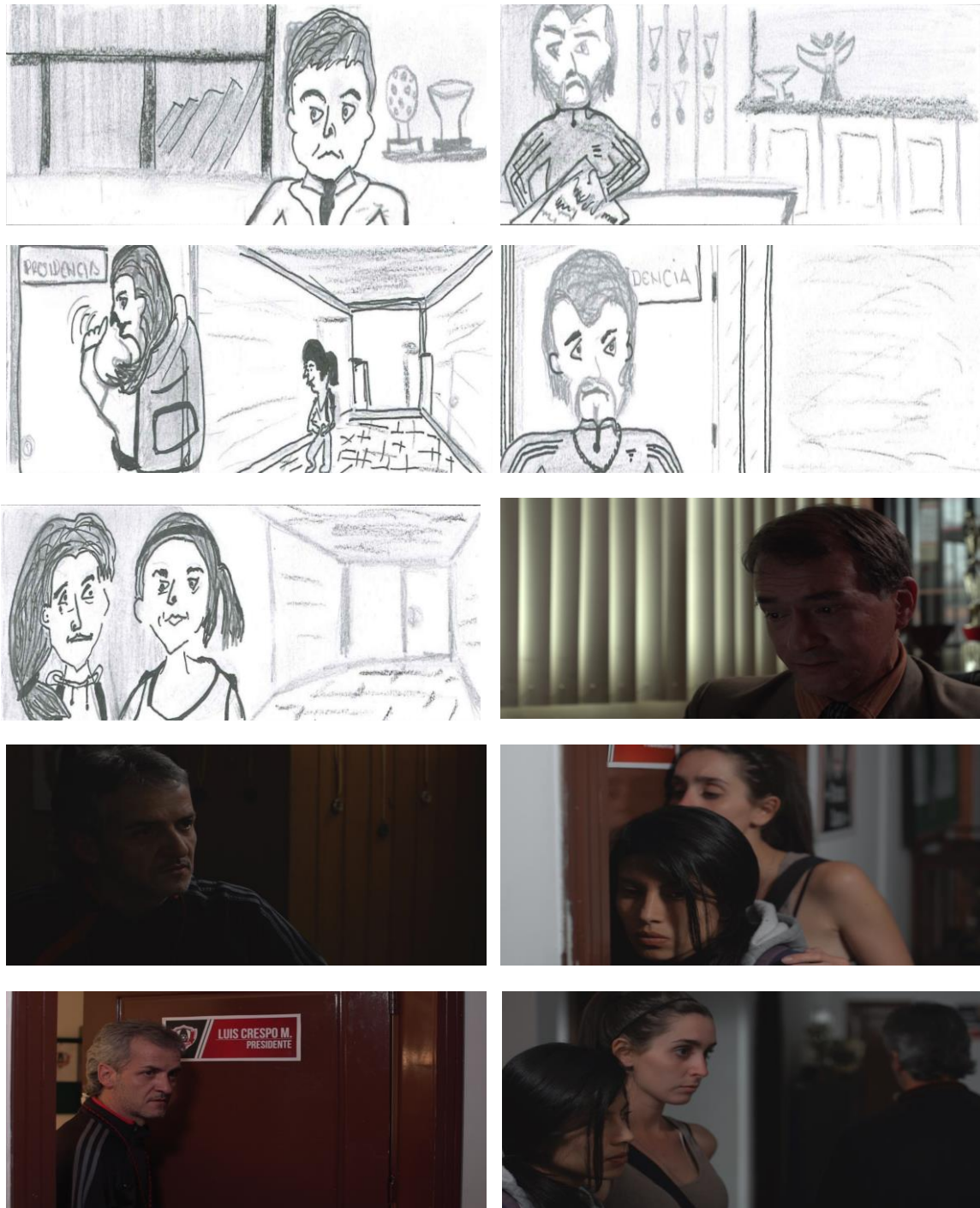


Fig. 22. Secuencia 5. (2014) *Muerte Súbita*.

Secuencia 6: La secuencia describe a un bloque de personajes con luz día que permanecen en fila y a *Pablo*, el entrenador que selecciona al equipo para jugar la semifinal dejando a *Eliza* fuera de la nómina por sus constantes atrasos. En el *storyboard*, el desglose de planos cuenta con: un gran plano general frontal, tres planos medio y un plano medio conjunto.

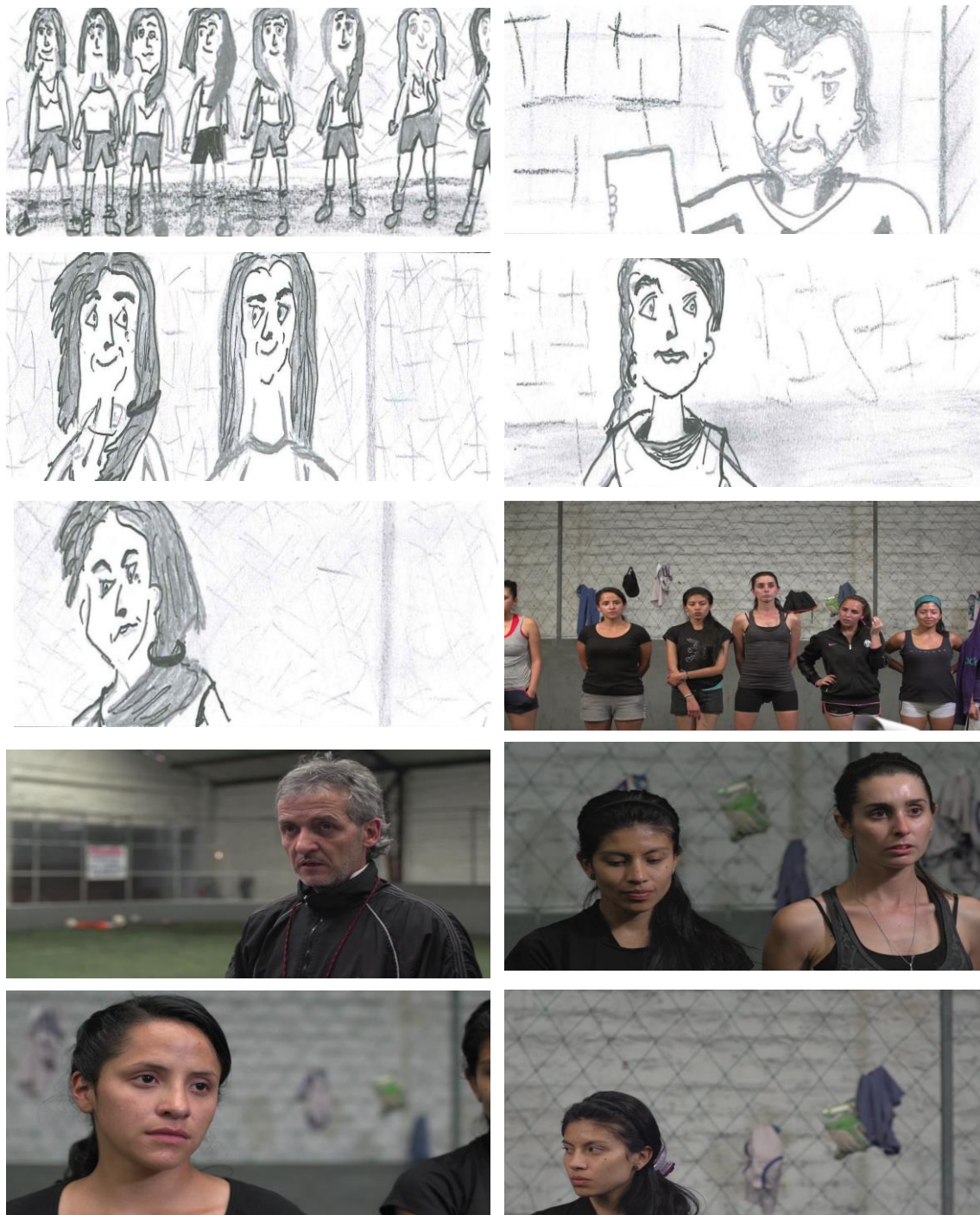


Fig. 23. Secuencia 6. (2014) *Muerte Súbita*.

Secuencia 7: La secuencia describe a dos personajes en claro oscuro, en un diálogo confrontado, *Ximena* y la *Roca*, dialogan acerca de los esteroides y los efectos secundarios. El desglose de planos cuenta con: Un plano general con desplazamiento de *dolly*, un plano medio con referencia de escorzo, dos plano medio y un plano detalle.



Fig. 24. Secuencia 7. (2014) *Muerte Súbita*.

Secuencia 8: La secuencia describe a un bloque de personajes con luz noche que permanecen sentadas frente al entrenador *Pablo*, el que reta a *Ximena* por su juego individualista, ella abandona el camerino y se encierra. El desglose de planos cuenta con: un gran plano general, un plano medio largo, un plano medio.

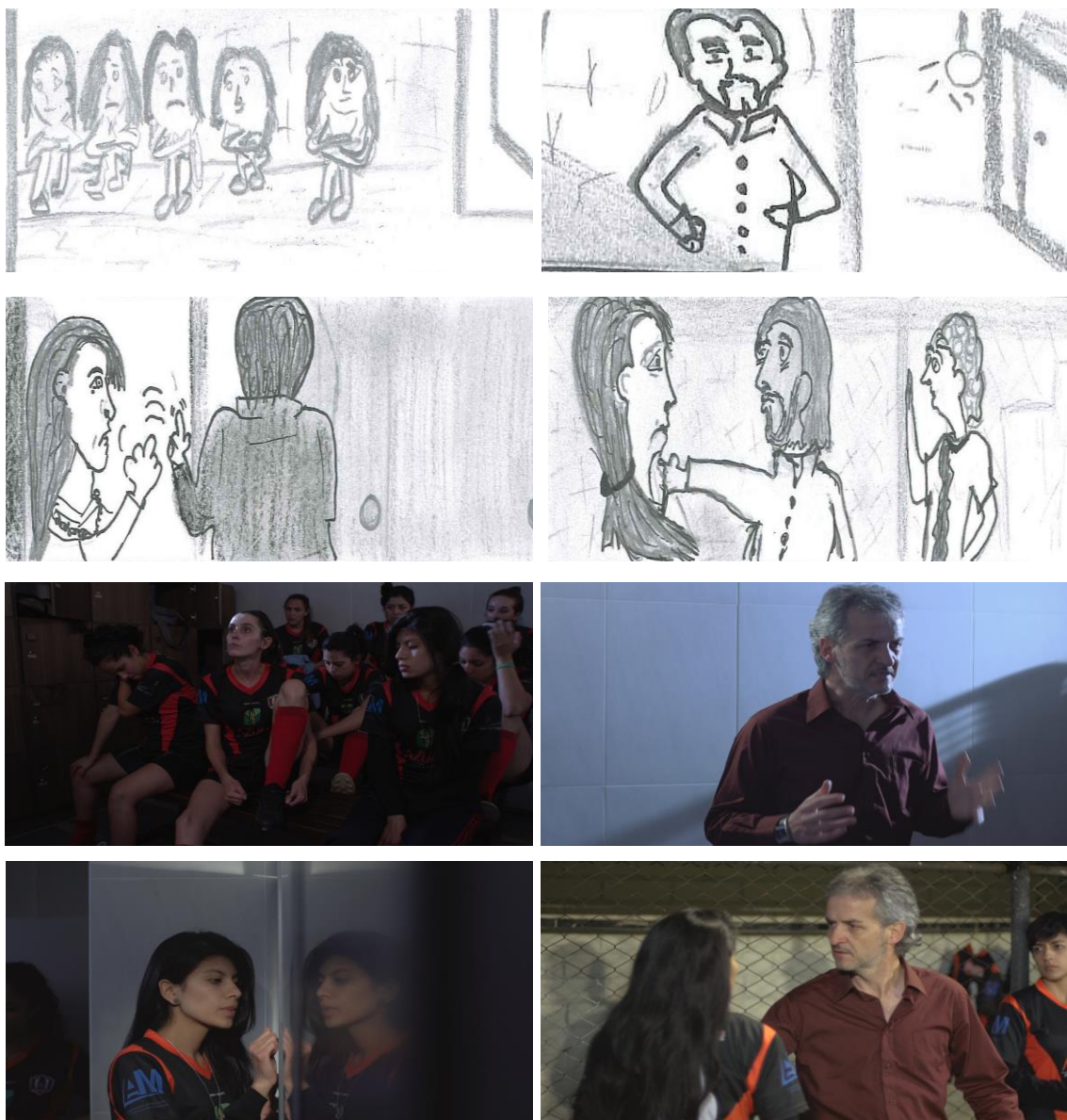


Fig. 25. Secuencia 8. (2014) *Muerte Súbita*.



Secuencia 9: La secuencia describe a dos equipos de futbol femenino con luz noche, jugando el segundo tiempo de semifinal, *Ximena* es remplazada por *Eliza*, jugadora que anota un gol y le da la victoria a su equipo. El desglose de planos cuenta con: dos gran plano general, un plano general $\frac{3}{4}$, un plano medio conjunto y un plano detalle, cinco planos medio, un plano detalle.





Fig. 26. Secuencia 9. (2014) *Muerte Súbita*.

Secuencia 10: La secuencia describe al equipo de futbol femenino en claro oscuro. Las Acacias, festejan el triunfo por los pasillos que conectan a cancha y camerinos y se encuentran con el cuerpo de *Ximena* sin vida. El desglose de planos cuenta con: un plano secuencia frontal, un gran plano general, tres planos medio.



Fig. 27. Secuencia 10. (2014) *Muerte Súbita*.



CAPITULO 4

Conclusiones

- El *director de fotografía* no es una persona, como se piensa, que simplemente dispara fotografías. En el cine se realizan 24 fotogramas por segundo y, por tanto, trabajar sobre aspectos visuales es una labor muy compleja, pues, se trata de crear una atmósfera y darle la personalidad necesaria a un entorno, para ahí desarrollar la conformación de encuadres para obtener un audiovisual lo más próximo a la lógica de la ficción.
- El *director de fotografía* es el responsable de la imagen de la película, su rol consiste en convertir todo lo guionizado en imágenes, con la finalidad de potenciar la historia mancomunadamente con el guionista. Este último solicita la planificación del audiovisual con un tipo de fotografía, así por ejemplo, para representar un personaje decadente utilizará el claro oscuro, además será un personaje encerrado entre las sombras, nunca cerca de una ventana, ni muy visible hacia el exterior. En este tipo de propuestas se relaciona la fotografía, pues pretende transmitir el tema mismo. El diseño artístico y técnico de cada plano debe ser planificado mediante un *storyboard*, herramienta técnica que sirve de soporte para pre-producción, producción y post-producción.
- Cuando a alguien le gusta una película es porque en ella confluyeron varios elementos entre los equipos técnicos. Caso contrario, por más que se ponga una luz, se cree un ambiente agradable y se logre la composición correcta, con un montaje diferente al programado, ahí no se puede hacer mucho. La planificación fotográfica para el serial *Muerte Súbita* estuvo regida al *storyboard*, herramienta técnica que resultó útil para el rodaje, mediante la cual se logró fluidez y organización en cada set, en los que se consiguieron todos los planos programados sin diferencias técnicas de las premisas establecidas.



- El diseño de *storyboard* para *Muerte Súbita* fue potencial y útil en cuanto a su capacidad de comunicación, entre los departamentos técnicos y artísticos. La herramienta técnica planteó las escenas, los planos y la forma narrativa de la historia, la que no presentó variaciones de acuerdo a las secuencias dibujadas.
- El *storyboard* es usado por diversidad de plataformas, para diversidad de producciones, desde las cinematográficas, de animación hasta para la creación de un *software* de realidad virtual y videojuegos. Personalmente, pienso que la herramienta técnica facilita la visualización de una producción, además, potencia la capacidad comunicativa de un equipo técnico, asimismo, asegura la continuidad, la progresión de planos, el ritmo y la narrativa de un serial y de diversos géneros, es recomendable para usar dentro de cualquier plataforma ya que es una herramienta de gran soporte para el equipo técnico y es de fácil realización.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abruzzese, A. (1974). La imagen fílmica, (1era edición). Barcelona: Bulzoni Editores.
- Aguilar, P. (1996). Manual del espectador inteligente. Madrid: Editorial. Fundamentos.
- Boer, D. (1980). El libro práctico de hacer cine, (primera edición). España: Editado por Instituto Parramón Ediciones, S.A. Barcelona España. Colección Aprender Haciendo-Serie Fotográfica.
- Campos, A. (1975). LO CINEMATOGRAFICO COMO EXPRESIÓN. Bogotá-Colombia: Ediciones Paulinas.
- Chiriboga, L. (2005). El retrato iluminado, fotografía y república en el siglo XIX. Ecuador: Museo de la Ciudad.
- Del Mar, M. (2009). Audiencia, fenómeno Fan y Ficción Televisiva. España: Editorial Libros en Red.
- Ettedgui, P. (1999). Directores de Fotografía de Cine. Océano Grupo Editorial SA.
- Guiseppe, C. (2008). The Ultimate Guide for Artists, Directors, Producers and Scriptwriters. España: Editorial La Centra.
- Hart, J. (2001). La técnica del storyboard: guión gráfico para cine, televisión y animación. Manuales Profesionales. [Internet]. Recuperado de <https://books.google.com.ec/books?id=hccJPQAACAAJ&dq=La+t%C3%A9cnica+del+storyboard.+Gui%C3%B3n+gr%C3%A1fico+para+cine,+TV+y+animaci%C3%B3n+de+John+Hart&hl=es419&sa=X&ei=9I8mVfLBO4mhNpGvgfAG&ved=0CCQQ6AEwAA>
- Karp, P. (2000). Fotógrafos Alemãe, NO BRASIL DO SECULO XIX. Brasil: METAVIDEO SP PRODUÇÃO E COMUNICACÃO LTDA.
- Ledo, M. (1998). Documentalismo Fotográfico. España: Ediciones Cátedra S.A.
- Martine, J. (2003). La interpretación de la imagen. Argentina: Editorial Paidós, SAICF.
- Maza, M. (1997). Guión para medios audiovisuales; cine, radio y televisión. México: Longman de México Editores.
- Mcqueen, S. (2004). William Claxton photographs. España: TASCHEN GmbH.



- Nichols, B. (1997). La Representación de la Realidad: Cuestiones y Conceptos sobre el Documental. Buenos Aires, Argentina: Editorial Piadós.
- Ozawa, T. (2004). Como dibujar Anime: 5 Girls in Action. Norma Editorial S.A.
- Papanek, V. (1971). Diseñar para un mundo real. Kansas.
- Rabiger, M. (1987). Dirección de Documentales. Instituto Oficial de Radio y Televisión.
- Sadoul, G. (1956). Historia del Cine, Argentina: Ediciones Losange.
- Sáenz, V. (2008). Arte y Técnica de la Animación, Buenos Aires.
- Simon, M. (2009). Storyboards: Cómo Dibujar el Movimiento. FOTO, CINE Y TV - CINEMATOGRAFÍA Y TELEVISIÓN. [Internet]. Recuperado de <https://books.google.com.ec/books?id=5SBRQwAACAAJ&dq=STORYBOARDS,+C%C3%B3mo+dibujar+el+movimiento%22+de+Mark+Simon&hl=es-419&sa=X&ei=moMIVe6DIMTdgwTSqIDACQ&ved=0CBsQ6AEwAA>
- Story Board Quick.[Internet]. Recuperado de <http://www.powerproduction.com/storyboard-quick-software.html>
- Toon Boom. [Internet]. Recuperado de https://www.toonboom.com/sites/default/files/userfiles/images/user_story/body-larryrains-3.jpg
- Villán, D. (1999). El montaje, España: Ediciones Cátedra S.A.
- Zapata, G. (2012). Cómo hacer un storyboard. Taller de ilustración y animación digital. Ecuador-Cuenca 2012.